Etablissement : LYCÉE FRANÇAIS DE SAINT-DOMINGUE (République Dominicaine)

Éléments de contexte et choix réalisés par l'équipe pédagogique :

1 - Activité ancrée culturellement dans le pays (Equipe nationale féminine, las reinas del caribe)

2 - Activité proposée à l'Association Sportive également et au collège

CA4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner

AFL1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.

AFL2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

AFL3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.

APSA retenue :

VOLLEY-BALL

Liste nationale :

Liste académique :

Activité établissement :

Temps d'apprentissage :

4 cycles d'apprentissage de la 4^{ème} à la 1^{ère} et un 5^{ème} au choix en Terminale.

Compétence de fin de séquence caractérisant les 3 AFL dans l'APSA

S'organiser collectivement pour gagner le match, en adoptant une stratégie adaptée à son équipe et à l'adversaire, mettre l'adversaire en situation défavorable par des attaques placées ou accélérées (attaque), assurer la continuité du jeu en défense en relevant et utilisant des balles adverses, s'impliquer dans l'organisation collective et la gestion des matchs en tant qu'arbitre et/ou coach.

L'épreuve : Matches en effectif réduit (4 c 4), sur un terrain de 14m sur 7m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute au moins deux rencontres en 25 points au tie-break. Temps mort et changement de côté à 12 pts. Au changement de côté, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction des caractéristiques du jeu adverse.

Éléments à évaluer

Repères d'évaluation de l'AFL1

Degré 1

Degré 2

Degré 3

Degré 4

Joueur absent

PB : Le service est non maîtrisé. Des difficultés à renvoyer la balle, nombreuses fautes directes, met ses partenaires en difficulté.

NPB : Jeu statique et en réaction, absence de communication.

DEF : Peu ou pas de déplacements.

0 _____ 2

Joueur intermittent

PB : Mise en jeu facile, neutre. Une technique privilégiée systématique pour renvoyer (manchette ou passe haute). Engagé dans l'espace proche uniquement.

NPB : En réaction pour aider, en retard, communication tardive.

DEF : Déplacements réactifs, limités et en retard, changement de statut Att / Défense lent, relève les balles faciles.

2 _____ 4

Joueur engagé et réactif

PB : Mise en jeu assurée et variée. Maîtrise des passes hautes et des manchettes pour mettre en position favorable ses partenaires.

NPB : S'annonce clairement et réaction rapide.

DEF : Élève mobile, se replace dans son secteur, récupère les balles faciles, intervient dans l'espace proche, début de contre.

4 _____ 6

Joueur ressource, décisif

PB : Mise en jeu efficace, variée, provoque le danger (service smashé, placé...). Anticipe, mobile, crée la rupture par des attaques variées en direction et/ou en vitesse, technique aboutie.

NPB : Donne des opportunités à ses partenaires et communique efficacement.

DEF : Réactif, déplacement / remplacement systématiques, réceptionne et défend des balles

S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu

Efficacité individuelle

8 points

										accélérées et/ou éloignées, contre ou défense basse en fonction de l'attaque 6 _____ 8		
Indicateur de gain des matchs Pour chacun des deux éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées	Matches perdus > matches gagnés	Matches perdus = matches gagnés	Matches gagnés > matches perdus	Matches perdus > matches gagnés	Matches perdus = matches gagnés	Matches gagnés > matches perdus	Matches perdus > matches gagnés	Matches perdus = matches gagnés	Matches gagnés > matches perdus	Matches perdus > matches gagnés	Matches perdus = matches gagnés	Matches gagnés > matches perdus

Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force <i>Efficacité collective</i> 4 points	Absence de projet de jeu collectif (renvoi direct) ATT : Pas d'organisation collective. DEF : Pas d'organisation collective, réponses individuelles et absence de communication et d'organisation. 0 _____ 1	Projet de jeu : renvoyer le ballon, si possible en zone arrière ATT : Début d'organisation collective mais les actions offensives ne s'adaptent pas à l'équipe adverse. La cible est prioritairement la zone arrière adverse. DEF : Organisation identifiable au début de chaque point (en réception) mais qui ne s'adapte pas au cours du jeu. 1 _____ 2	Projet de jeu : défendre son terrain et construire l'attaque quand le rapport de force est favorable ATT : Organisation collective qui utilise opportunément un relai vers l'avant. Attaque depuis la zone avant. DEF : Organisation défensive identifiable en situation de jeu, évolutive. Remplacement de l'équipe après le renvoi chez l'adversaire. 2 _____ 3	Projet de jeu : rechercher le gain du point en s'adaptant collectivement au problème posé par l'équipe adverse ATT : Créations d'incertitude collective, par une distribution des rôles adaptée, un placement / remplacement des coéquipiers DEF : Organisation défensive capable d'évoluer en fonction du contexte du jeu et du score et de l'adversaire (exemple : choix du contre ou de la défense basse) 3 _____ 4
---	--	---	---	--

Repères d'évaluation de l'AFL2 : mettre l'adversaire en situation défavorable par des attaques placées ou accélérées (attaque), assurer la continuité du jeu en défense en relevant et utilisant des balles adverses, (au choix sur 2, 4, 6 points)

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Entraînement inadapté Je m'engage peu dans les séances. Je détourne souvent les exercices en match avec mon équipe.	Entraînement partiellement adapté Je m'engage de façon non régulière dans les séances et dans le travail d'équipe.	Entraînement adapté Je m'engage avec régularité dans les différents exercices. Je suis capable de travail en autonomie avec mon équipe (échauffement, travail par ateliers, etc).	Entraînement optimisé Je m'engage de manière soutenue dans les séances pour progresser. Je suis capable de proposer des phases d'entraînement en organisant des

			situations déjà vues ou en les personnalisant.
0,5/2 ou 1/4 ou 1,5/6	1/2 ou 2/4 ou 3/6	1,5/2 ou 3/4 ou 4,5/6	2/2 ou 4/4 ou 6/6
Repères d' évaluation de l' AFL3 : S'impliquer dans l'organisation collective et la gestion des matchs en tant qu'arbitre et/ou coach.(sur 2-4-6 points)			
Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>L'élève ne s'engage pas dans le rôle choisi. Il contribue peu au fonctionnement du collectif.</p> <hr/> <p>Arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - ne maîtrise pas les règles du jeu. <hr/> <p>Coach :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peu attentif au match de son équipe. - Conseils inopérants 	<p>L'élève assure son rôle avec hésitation et quelques erreurs. Il participe au fonctionnement du collectif.</p> <hr/> <p>Arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - maîtrise les règles du jeu, - attentif au déroulement du match et à l'évolution du score. <hr/> <p>Coach :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attentif au match de son équipe. - Encouragements. - Conseils simples et stéréotypés. 	<p>L'élève assure son rôle choisi avec efficacité. Il favorise le fonctionnement du collectif.</p> <hr/> <p>Arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - annonce les décisions clairement et systématiquement, - attentif et se fait respecter. <hr/> <p>Coach :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attentif au match de son équipe. - Encouragements. - Conseils pertinents. 	<p>L'élève assure son rôle avec efficacité et aide les autres élèves dans la tenue de leur rôle. Il est un acteur essentiel pour le fonctionnement du collectif.</p> <hr/> <p>Arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - très présent, - se fait respecter, - connaît le règlement et les gestes associés. <hr/> <p>Coach :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attentif au match de son équipes. - Encouragements. - Conseils ajustés et personnalisés. - Utilise pertinemment les temps morts.
0,5/2 ou 1/4 ou 1,5/6	1/2 ou 2/4 ou 3/6	1,5/2 ou 3/4 ou 4,5/6	2/2 ou 4/4 ou 6/6